POLSKI ZWIĄZEK HOKEJA NA LODZIE

REGULAMIN SPORTOWY

ORAZ

MIĘDZYNARODOWE PRAWIDŁA GRY

1934

WARSZAWA – MYŚLIWIECKA 3/5

POLSKI ZWIĄZEK HOKEJA NA LODZIE

REGULAMIN SPORTOWY

ORAZ

MIĘDZYNARODOWE PRAWIDŁA GRY

1934

WARSZAWA – MYŚLIWIECKA 3/5

Niezadrukowane s t r o n i c e przeznaczone są na notowanie uwag i poprawek, jakie — zdaniem notującego — należałoby wprowadzić do Regulaminu Sportowego P.Z.H.L., oraz do odnotowywania zmian, wprowadzcnych przez Kongres L. I. H. G. do Międzynarodowych Prawideł Gry w hokeja na lodzie.

REGULAMIN SPORTOWY
POLSKIEGO ZWIĄZKU HOKEJA NA LODZIE

POSTANOWIENIA WSTĘPNE

§ 1. Regulamin niniejszy obowiązuje zrzeszone w Polskim Związku Hokeja na Lodzie towarzystwa oraz osoby, których dotyczą odnośne przepisy Regulaminu.

§ 2. W Regulaminie niniejszym używane będą następujące skróty: Polski Związek Hokeja na Lodzie — PZHL, Okręgowy Związek Hokeja na Lodzie — OZHL, Związkowa Komisja Sportowa Polskiego Związku Hokeja na Lodzie — ZKS, Wydział Sportowy Okręgowego Związku Hokeja na Lodzie — WS, Kapitan Związkowy Polskiego Związku Hokeja na Lodzie — KZ, Kapitan Sportowy Okręgowego Związku Hokeja na Lodzie — KS.

ROZDZIAŁ I. — ZWIĄZKOWA KOMISJA SPORTOWA

§ 3. Dla kierownictwa całokształtem spraw sędziowskich i dyscyplinarnych Zarząd PZHL z grona swych członków wyłania 3-osobową Związkową Komisję Sportową pod przewodnictwem Kapitana Związkowego.

§ 4. W szczególności: ZKS przedstawia Zarządowi PZHL do zatwierdzenia projekt kalendarza wszelkich imprez hokejowych w sezonie bieżącym i uzgadnia terminy imprez organizowanych przez OZHL i kluby.

ZKS jest najwyższą władzą dyscyplinarną dla zawodników i sędziów związkowych i okręgowych, w tych sprawach przeprowadza dochodzenia i wydaje orzeczenia, w sprawach odwołań od decyzyj WS występuje jako druga instancja.

ZKS prowadzi ewidencję sędziów, organizuje kursy szkolenia sędziów, wyznacza sędziów do prowadzenia oficjalnych imprez PZHL lub tych, których organizatorzy zwrócą się z prośbą o wyznaczenie sędziów.

§ 5. Zarzuty przeciw amatorstwu zawodników podlegają wyłącznej kompetencji ZKS, która swe wnioski, w tym przedmiocie powzięte, przedstawia Zarządowi PZHL do zatwierdzenia.

§ 6. Do obowiązków ZKS należy również interpretacja i wykładnia przepisów sportowych.

ROZDZIAŁ II. — ZAWODY

§ 7. Zawody w hokeju na lodzie mogą mieć następujący charakter:

a) zawody wewnętrzno-klubowe, w których mogą brać udział zawodnicy, nie posiadający kart zgłoszeń PZHL,
b) zawody, specjalnie zastrzeżone dla pewnych grup klubów lub zawodników, np.: akademickie, robotnicze, wojskowe i t. p.,
c) międzyklubowe zawody towarzyskie,
d) międzynarodowe zawody towarzyskie,
e) reprezentacyjne zawody: międzymiastowe, międzyokręgowe i międzypańswowe,
f) mistrzostwa okręgowe i mistrzostwa Polski.

§ 8. Zawody o mistrzostwo Polski organizuje PZHL. Organizacja mistrzostw okręgowych i rozgrywek międzyokręgowych należy do OZHL.

§ 9. Kluby o projektowanych przez siebie zawodach winny zawiadamiać OZHL przynajmniej na 24 godziny przed rozgrywką.

§ 10. PZHL może w drodze wyjątku — mając na uwadze propagandę sportu — zezwolić klubom na odbycie spotkań z towarzystwami, niezrzeszonemi w PZHL.

§ 11. Organizacja zawodów międzynarodowych, czyli rozgrywek z udziałem drużyn zagranicznych, oraz wyjazdy zagranicę drużyn klubowych lub ich zawodników, wymagają uprzedniej akceptacji Zarządu PZHL.

§ 12. Towarzystwa, organizujące zawody, obowiązane sa nadesłać PZHL i właściwemu OZHL, oraz rozesłać wszystkim zainteresowanym klubom, program zawodów. Program ten winien zawierać następujące dane:

a) charakter zawodów, b) finansowe warunki uczestnictwa, c) miejsce i teren zawodów z dokładnem podaniem miejscowych warunków technicznych, d) datę i godzinę rozpoczęcia, e) system rozgrywek, f) liczbę i rodzaj

nagród, g) wysokość wpisowego, h) termin zgłoszeń i inne konieczne informacje.

§ 13. Program zawodów winien wyraźnie określać liczbę osób, korzystających z zaproszenia, która nie może być mniejsza, niż 10 osób. W razie, gdyby organizatorzy nie określili liczby zaproszonych osób, domniemywa się, że zaproszonych jest 11 osób — gdy chodzi o turniej, a 10 osób — gdy chodzi o pojedyńczy mecz lub mecz i rewanż.

§ 14. Organizatorzy obowiązani są przygotować dla zaproszonych drużyn w miarę możności ogrzaną szatnię, gorącą wodę, mydło i dostateczną ilość ręczników.

§ 15. Organizatorzy winni w miarę możności przygotować boisko przepisowe na każde zawody oraz doręczyć sędziemu, prowadzącemu zawody, Protokuł Zawodów.

Na zawody międzynarodowe i o mistrzostwo boisko winno być ściśle dostosowane do obowiązujących prawideł gry.

§ 16. W wypadku, gdy poza bramkami są miejsca dla publiczności — nad bandą musi być rozwieszona siatka, dostatecznie wysoka i mocna, dla ochrony widzów. W każdym razie konieczna jest siatka ochronna przed sędziami bramkowymi.

§ 17. Organizatorzy zawodów obowiązani są nadto do dostarczenia niezbędnych akcesorjów, jak: 2 czasomierzy, chorągiewek, dzwonków, względnie gongów, gwizdków i t. p.

§ 18. Nagrodami, przyznawanemi zawodnikom lub drużynom, nie mogą być przedmioty o wartości użytkowej, z wyjątkiem sprzętu sportowego.

§ 19. Nagroda, zdobyta przez drużynę klubową, przechodzi na własność klubu, przez drużynę okręgową — na własność OZHL, przez drużynę związkową — na własność PZHL.

§ 20. Statuty nagród wędrownych muszą być ustalone przed pierwszem rozegraniem nagrody i podlegają zatwierdzeniu przez Zarząd PZHL, który je rejestruje.

§ 21. O ile zawody o nagrodę wędrowną z jakichkolwiekbądź powodów nie doszły do skutku — nagrodę zatrzymuje na rok bieżący jej ostatni zdobywca, jednak rok ten nie liczy się do zdobycia nagrody na własność. O ile zawody nie odbyły się w ciągu 2 ostatnich lat,

przysługuje Zarządowi PZHL prawo zmiany statutu nagrody. Artykuł ten nie ma zastosowania, jeżeli regulamin nagrody przewiduje inne rozwiązanie w takich wypadkach.

§ 22. Protesty przeciwko wynikowi zawodów mogą dotyczyć bądź całkowitego unieważnienia całych zawodów, bądź unieważnienia wyników, osiągniętych przez poszczególne drużyny. Podstawą protestu w pierwszym rzędzie mogą być: naruszenie zasad amatorstwa, nieprawidłowości organizacyjne oraz przekroczenia przepisów Statutu i Regulaminu Sportowego PZHL i LIHG.

§ 23. Protest musi być wniesiony przez kapitana drużyny natychmiast po odbyciu zawodów do „Protokułu Zawodów". W wypadkach, gdy zasada protestu stała się wiadoma w późniejszym terminie — protest winien być złożony do właściwego według miejsca rozgrywki WS w ciągu 48 godzin od chwili dowiedzenia się z wyjątkiem protestów w zawodach o mistrzostwo Polski i oficjalnych turniejach PZHL, które rozpatruje Zarząd PZHL.

§ 24. Przedmiotem protestu nie może być orzeczenie sędziego na boisku lub interpretacja obowiązujących przepisów. Protest w tym przedmiocie pozostaje bez rozpatrzenia, może jednak stanowić materjał do ewentualnego wszczęcia postępowania dyscyplinarnego.

§ 25. Jednocześnie ze złożeniem protestu winna być wpłacona kaucja w wysokości zł. 25, która przepada na rzecz OZHL lub PZHL w razie odrzucenia protestu.

§ 26. Zarząd OZHL lub PZHL winien rozstrzygać protesty w terminie 2-tygodniowym od daty otrzymania tychże i decyzje swoje komunikować listami za recepisem.

§ 27. Od decyzji Zarządu OZHL przysługuje zainteresowanemu odwołanie do Zarządu PZHL w terminie 3-dniowym od otrzymania decyzji.

ROZDZIAŁ III. — ZAWODNICY

§ 28. W zawodach, urządzanych przez PZHL, przez OZHL lub przez kluby — mogą brać udział tylko zawodnicy, odpowiadający pojęciom amatora według definicji LIHG, zgłoszeni do PZHL, stosownie do obowiązujących przepisów.

§ 29. W zawodach o mistrzostwo okręgowe i mistrzostwo Polski mogą brać udział zawodnicy, posiadający

obywatelstwo polskie. Z osób, nie posiadających tegoż, ci, którzy zamieszkują stale na terenie Rzplitej od 3 lat.

§ 30. W zawodach, organizowanych z udziałem drużyn zagranicznych, mogą brać udział jedynie ci zawodnicy zagraniczni, którzy zrzeszeni są we właściwych zagranicznych związkach hokeja na lodzie, bądź też w klubach, związki te zastępujące.

§ 31. Zawodnikowi wolno reprezentować tylko ten klub dla którego jest zgłoszony. W wyjątkowych wypadkach (przy spotkaniach z drużynami zagranicznemi) od powyższej zasady może być uczyniony wyjątek za zezwoleniem ZKS. Każdemu zawodnikowi wolno natomiast występować w barwach swej uczelni, oddziału wojskowego, fabryki i t. p., czyli w zawodach, zastrzeżonych wyraźnie dla pewnych ugrupowań zawodowych.

§ 32. W razie zmiany przynależności klubowej przez zawodnika, wolno mu reprezentować nowy klub, jeżeli:

a) uzyskał od poprzedniego klubu zwolnienie,
b) upłynął czas dyskwalifikacji, orzeczonej przez klub, WS lub ZKS,
c) upłynęły 3 miesiące od chwili skreślenia go z listy zawodników pierwszego klubu. Bieg powyższego okresu zawiesza się w okresie 1 marca — 1 listopada każdego roku.

§ 33. Zawodnik ma prawo żądać zwolnienia lub skreślenia go z listy zawodników klubu, dla którego był dotąd czynny, po uprzedniem uregulowaniu składek za ostatni rok administracyjny oraz zdaniu otrzymanego za pokwitowaniem inwentarza. Prawa tego nie może odebrać mu statut klubu ani specjalna umowa z klubem.

§ 34. Potwierdzenie zwolnienia lub skreślenia z dotychczasowego swego klubu zawodnik winien otrzymać w przeciągu 3 dni od chwili złożenia pisemnej prośby z potwierdzeniem odbioru. Po upływie tego terminu zawodnik — o ile nie otrzyma zwolnienia lub skreślenia — jest uprawniony przesłać do wiadomości Zarządu PZHL odpis prośby o zwolnienie wraz z recepisem, co skutkować będzie automatyczne zwolnienie. W wypadku zdyskwalifikowania zawodnika przez klub lub WS — winna być ZKS zawiadomiona o tem w ciągu 3 dni od powzięcia decyzji z podaniem szczegółowych motywów tejże.

§ 35. Klub może skreślić zawodnika tylko z przyczyn ważnych.

§ 36. Zawodnikowi nie wolno podpisywać karty zgłoszenia dla nowego klubu, dopóki nie otrzymał — w myśl § 32 Regulaminu — prawa startowania w jego barwach.

§ 37. Zawodnik, który startował w rozgrywkach o mistrzostwo w barwach jednego klubu, nie może w tymże roku reprezentować barw innego klubu w mistrzostwie.

§ 38. Zawodnik zwolniony lub skreślony może ponownie startować w barwach klubu, z którego wystąpił, dopiero po ponownem podpisaniu karty zgłoszenia.

§ 39. Zawodnicy klubu skreślonego z listy członków PZHL otrzymują automatycznie zwolnienie.

§ 40. W wypadku fuzji klubów, zawodnicy tych klubów są automatycznie zwolnieni.

§ 41. Za udział w zawodach międzyklubowych — gracz niezgłoszony dla danego klubu, podlega tygodniowej dyskwalifikacji. Klub, w którego barwach nieprawnie startował, podlega karze pieniężnej w wysokości 25 zł., niezależnie od unieważnienia zawodów.

§ 42. PZHL lub OZHL może zezwolić zawodnikowi zdyskwalifikowanemu lub skreślonemu na udział w reprezentacji Polski lub okręgu.

§ 43. Każdy zawodnik przed pierwszym swym startem w zawodach międzyklubowych winien być zgłoszony do PZHL na specjalnych formularzach (karta zgłoszenia). Karta zgłoszenia musi zawierać: podpis zawodnika, pieczęć towarzystwa zgłaszającego i podpis sekretarza lub innego uprawnionego do tego członka zarządu klubu. Karta zwolnienia lub skreślenia musi posiadać podpisy osób, uprawnionych do działania w imieniu klubu.

§ 44. Oryginały zgłoszeń, zwolnień i skreśleń przesyłają sekretarjaty klubów bezpośrednio do PZHL listami poleconymi wraz z pismem, wyszczególniającem zawarte w kopercie dokumenty.

§ 45. Jako datę zgłoszenia i skreślenia uważa się datę stempla pocztowego na kopercie.

§ 46. O zarejestrowanych zgłoszeniach, zwolnieniach i skreśleniach sekretarjat PZHL zawiadamia właściwy OZHL.

ROZDZIAŁ IV. — SĘDZIOWIE

§ 47. Sędziowie dzielą się na 3 kategorie: a) międzynarodowi, b) związkowi i c) okręgowi.

§ 48. Sędziów międzynarodowych mianuje Międzynarodowa Liga Hokeja na Lodzie na wniosek PZHL. Kandydatów na sędziów międzynarodowych zgłasza PZHL na wniosek ZKS z pośród najwybitniejszych sędziów związkowych. Kompetencje sędziów międzynarodowych określa Regulamin Sportowy Ligi Międzynarodowej.

§ 49. Sędziów związkowych mianuje po przeegzaminowaniu teoretycznem i praktycznem ZKS. Kandydatów na sędziów zgłaszają odpowiednie WS. Sędziowie związkowi mają prawo pełnienia wszystkich funkcyj sędziowskich na wszystkich zawodach hokejowych z wyjątkiem rozgrywek o mistrzostwo Europy i mistrzostwo świata.

§ 50. Sędzią okręgowym może zostać osoba, mająca ukończone 21 lat. która zdała egzamin praktyczny i teoretyczny przed WS. Kandydatów na sędziów okręgowych zgłaszają kluby. Sędziowie okręgowi mają prawo pełnienia wszystkich funkcyj sędziowskich na wszystkich zawodach, z wyjątkiem mistrzostw Polski, mistrzostw Europy i mistrzostw świata oraz oficjalnych turniejów PZHL.

§ 51. Egzaminy na sędziów okręgowych przeprowadza właściwy WS. O terminach egzaminów oraz o liście kandydatów do egzaminu winna być zawiadomiona ZKS conajmniej na tydzień przed terminem egzaminu. ZKS może wydelegować do komisji egzaminacyjnej swego delegata z prawem bezwzględnego veta przy ocenie wyników poszczególnych kandydatów. Członkiem komisji egzaminacyjnej może być tylko sędzia związkowy lub międzynarodowy.

§ 52. Sędziowie międzynarodowi korzystają ze wszystkich praw sędziów związkowych.

§ 53. Sędziom wszystkim kategoryj przysługuje: a) prawo żądania pomocy i ochrony ze strony organizatorów zawodów, zarówno w czasie samych zawodów, jak i bezpośrednio po nich. b) prawo udziału w obradach Walnych Zgromadzeń PZHL (sędziowie związkowi) i OZHL (sędziowie okręgowi) z głosem doradczym, c) prawo do otrzymania zwrotu rzeczywistych swych kosztów i wydatków, związanych z wyjazdem na zawody zamiejscowe.

Organizatorzy zawodów winni przesłać wyznaczonemu, względnie zaproszonemu sędziemu zaliczkę na koszty wyjazdu.

§ 54. Sędziowie wszystkich kategoryj obowiązani są: a) stosować się we wszystkich okolicznościach do Statutu i przepisów PZHL oraz LIHG, jak również specjalnych instrukcyj, b) kierować zawodami, opierając się na obowiązujących przepisach i prawidłach; w razie wątpliwości co do zastosowania określonego przepisu w danym wypadku — wydawać konieczne zarządzenia, kierując się zwyczajami, uwzględniając zawsze obowiązujące sędziego normy najwyższej bezstronności i lojalności sportowej.

§ 55. Sędziowie wszystkich kategoryj traca swe prawa sędziowskie: a) w razie zrzeczenia się tych praw, które nie może jednak nastąpić po wszczęciu przeciw danej osobie postępowania dyscyplinarnego, b) sędziowie wszystkich kategoryj o ile zostaną skreśleni z listy sędziów w trybie postępowania dyscyplinarnego.

§ 56. Przeciwko sędziom, którzy dopuszczą się przekroczeń obowiązujących instrukcyj i prawideł oraz czynów niehonorowych — może być wszczęte postępowanie dyscyplinarne, bądź z urzędu przez władze związkowe lub okręgowe, bądź na wniosek poszkodowanego towarzystwa lub osoby.

§ 57. Wniosek o wszczęcie postępowania dyscyplinarnego winien być złożony w przeciągu 48 godzin od chwili popełnienia zarzucanego sędziemu przekroczenia, względnie od chwili gdy poszkodowany lub władze związkowe dowiedziały się o przekroczeniu. Wniosek musi zawierać: czas i miejsce, szczegółowy opis faktu i jego okoliczności, ewentualnie nazwiska świadków, oraz uprawdopodobnienie złej woli lub świadomego niedbalstwa przy ocenie faktu i wydaniu orzeczenia.

§ 58. O wszczęciu postępowania dyscyplinarnego winien być powiadomiony zainteresowany sędzia listem poleconym. Orzeczenie WS lub ZKS, wydane bez powyższego zawiadomienia i bez dania sędziemu możności udzielenia wyjaśnień, nie może mieć dla niego żadnych skutków. O treści orzeczenia sędzia winien być powiadomiony listem poleconym.

§ 59. W stosunku do sędziów związkowych i międzynarodowych postępowanie dyscyplinarne przeprowadza ZKS. Postępowanie dyscyplinarne w stosunku do sędziów okręgowych przeprowadza właściwy WS (właści-

wość określa się na podstawie miejsca zamieszkania sędziego w czasie popełnienia zarzuconego mu czynu).

§ 60. W trybie postępowania dyscyplinarnego w stosunku do sędziów mogą być stosowane następujące sankcje: a) upomnienie, b) nagana, c) dyskwalifikacja na okres nie dłuższy, niż 1 sezon, d) skreślenie z listy sędziów.

§ 61. Od orzeczenia WS w kwestjach dyscyplinarnych w stosunku do sędziów przysługuje zainteresowanym prawo odwołania się do ZKS w ciągu tygodnia. Orzeczenie ZKS zarówno w stosunku do sędziów związkowych jak i okręgowych jest ostateczne.

§ 62. Odwołanie od orzeczenia dyscyplinarnego nie ma mocy wstrzymującej.

ROZDZIAŁ V. — MISTRZOSTWA

§ 63. Wszystkie kluby związkowe zgrupowane są w 2 klasach A i B. Podział klubów na klasy przeprowadza PZHL w końcu każdego sezonu na następujących zasadach:

1) w okręgach, w których liczba czynnych klubów nie przekracza 4 — wszystkie kluby są zaliczone do klasy A;
2) przy liczbie 5 i 6 czynnych klubów — 3 zaliczone są do klasy A, przy 7 i 8 — 4 kluby, ponad 12 — 6 klubów (liczba maksymalna).

§ 64. Jeden i ten sam klub nie może mieć więcej niż 1 drużynę w klasie A.

§ 65. Przesunięcie z klasy do klasy odbywa się w następujący sposób: drużyna, znajdująca się na końcu tabeli mistrzostw klasy A danego roku, rozgrywa z drużyną pierwszą klasy B rozgrywkę kwalifikacyjną (mecz i rewanż), której zwycięzca wchodzi do klasy A.

§ 66. Jeżeli na czele tabeli klasy B znajdzie się rezerwa drużyny klasy A, a na końcu tabeli klasy A pierwsza drużyna tego klubu — wówczas niema zmiany; w innych wypadkach do rozgrywki kwalifikacyjnej staje najbliższy w tabeli klub B-klasowy.

§ 67. Drużyna nowozgłaszająca się do rozgrywek zawsze przydzielana jest do klasy B.

§ 68. Klub klasy A, nie startujący w danym roku w mistrzostwach okręgowych, spada automatycznie

do klasy B. Przepis ten nie dotyczy klubu, który zdobył mistrzostwo Polski w ubiegłym sezonie.

§ 69. Trzykrotny start zawodnika w zawodach o mistrzostwo klasy A lub jednokrotny w grupie finałowej — pozbawia tegoż prawa startowania w mistrzostwach klasy B w tym roku.

§ 70. W rozgrywkach systemem tabelarycznym (t. zn. że każda drużyna gra z każdą z pozostałych) — zwycięstwo liczy się 2 punkty, nierozegrana — 1 punkt, przegrana — 0 punktów. O kolejności miejsc w mistrzostwie decyduje suma zdobytych punktów; przy równej liczbie punktów — o pierwszem i ostatniem miejscu decyduje dodatkowa rozgrywka; w razie równości punktów po dodatkowej rozgrywce — drużyny otrzymują miejsca ex aequo, natomiast o ostatnie miejsce muszą być zarządzone rozgrywki aż do rezultatu. O innych miejscach decyduje stosunek bramek zdobytych i straconych według § 7 art. VI Regulaminu Sportowego Ligi Międzynarodowej.

§ 71. Mecz, kończący się w normalnym czasie wynikiem nierozstrzygniętym, przedłuża się o kolejne 10 minut, zgodnie z art. 78 prawideł międzynarodowych.

§ 72. Jeżeli zawody nie dojdą do skutku z powodu nieusprawiedliwionego niestawienia się lub opóźnienia jednej z drużyn, lub jeżeli zostaną przerwane przez sędziego z winy jednej drużyny — drużyna przeciwna otrzymuje zwycięstwo przez walk-over, t. zn. 2 punkty przy stosunku bramek 5 : 0.

§ 73. Zwycięstwo przez walk-over przyznaje się klubowi, którego przeciwnik wstawił do drużyny graczy nieuprawnionych (§ 28 Regulaminu), chyba że drużyna, która naruszyła Regulamin, przegrała już w stosunku wyższym niż 0 : 5. W wypadku tym, rozgrywki nie unieważnia się, jednakże klub winny ulega karze pieniężnej.

§ 74. W razie przerwania meczu z winy obu drużyn lub w razie nieusprawiedliwionego niestawiennictwa, względnie opóźnienia 15-minutowego obu drużyn — spotkanie należy uważać za rozegrane, przyczem obie drużyny otrzymują po 0 punktów przy stosunku bramek 0 : 5.

§ 75. W razie przerwania przez sędziego gry bez winy drużyn — winien on ustalić dokładnie czas trwania gry poczem zarządza się w innym terminie dogrywkę, trwającą tyle czasu, ile brakło za pierwszym razem do regulaminowego czasu gry. W żadnym wypadku jednak dogrywka trwać nie może mniej niż jedną tercję.

§ 76. Kwestję unieważnienia meczu ze względu na nieprawidłowości w zgłoszeniu zawodników, podnosi PZHL lub OZHL z urzędu, choćby nie było w tej mierze protestu.

§ 77. Termin rozgrywek o mistrzostwo okręgowe ustala corocznie Zarząd PZHL.

§ 78. Mistrzostwa okręgowe rozgrywane są oddzielnie w klasie A i B danego okręgu systemem tabelarycznym. Terminy i miejsce ustala WS z uwzględnieniem warunków atmosferycznych i terminu § 77.

W razie zmiany terminarza, spowodowanej względami atmosferycznemi, winien WS o nowych terminach zawiadomić zainteresowanych listami poleconemi conajmniej na 2 dni przed terminem, jeżeli chodzi o zawody na miejscu, a conajmniej na 3 dni — jeżeli chodzi o zamiejscowe lub mające się odbyć w dzień powszedni (z wyjątkiem sobót). Jeżeli mimo późniejszego zawiadomienia klub wyraził zgodę na proponowany termin — nie może zasłaniać się spóźnionem zawiadomieniem i jego nieobecność uznaje się za nieusprawiedliwioną.

§ 79. Mistrzostwa Polski rozgrywane są w 2 fazach: 1) puli finałowej i 2) turnieju finałowym, w którym biorą udział zwycięzcy puli finałowej.

§ 80. Skład puli finałowej stanowi 8 drużyn przy ogólnej liczbie do 30 drużyn A-klasowych, 10 — ponad 40 drużyn i 12 (maksymum) ponad 60 drużyn. Skład puli finałowej zestawia PZHL na zasadzie wyników, osiągniętych przez drużyny w spotkaniach międzynarodowych i krajowych ze szczególnem uwzględnieniem wyników mistrzostw okręgowych. Decyzja PZHL w tej sprawie musi być zakomunikowana zainteresowanym klubom do dnia 10 stycznia.

§ 81. Z drużyn puli finałowej zestawia PZHL odpowiednią liczbę par, które spotykają się 2-krotnie (mecz i rewanż). Przeciwników zestawia się w ten sposób aby drużyny, uznane za najsilniejsze, były rozstawione.

§ 82. Terminy spotkań puli finałowej wyznacza PZHL. Na spotkanie puli finałowej kluby wyjeżdżają na własny rachunek; kluby mogą ustalić między sobą inne warunki finansowe spotkań.

§ 83. Miejsce turnieju finałowego o mistrzostwo Polski ustala Zarząd PZHL. Termin turnieju ustala Zarząd PZHL przed dn. 10 stycznia każdego roku.

§ 84. Zwycięzcy spotkań puli finałowej muszą na 10 dni przed turniejem finałowym zgłosić do PZHL swe uczestnictwo, podając: skład drużyny (numery zawodników), barwy kostjumów, nazwiska kierownika ekspedycji lub delegata do komisji turnieju oraz kapitana drużyny. Jednocześnie ze zgłoszeniem kluby wpłacają zł. 50 tytułem kaucji, która przepada na rzecz PZHL w razie nieuczestniczenia w turnieju.

§ 85. W razie zrezygnowania z udziału w turnieju drużyny zakwalifikowanej — może Zarząd PZHL dopuścić inną według swego uznania.

§ 86. Turniej finałowy rozgrywany jest systemem tabelarycznym.

§ 87. W turnieju finałowym w wyjątkowych wypadkach można żądać od drużyny 2 gier w ciągu 1 dnia, lub 3 gier w ciągu 2 dni, przyczem w tym wypadku pomiędzy grami winna być przerwa conajmniej 6-godzinna.

§ 88. Do turnieju finałowego mogą drużyny stawać w składzie najwyżej 12 zawodników.

§ 89. Kolejność gier w turnieju finałowym ustala się przez losowanie.

MIĘDZYNARODOWE PRAWIDŁA GRY W HOKEJA NA LODZIE

WSTĘP

§ 1. Poniższe zestawienie prawideł gry stanowi syntezę przepisów dawniejszych wraz ze zmianami, wprowadzonemi do nich przez kongresy LIHG. Poza tem zestawienie to zawiera w formie uzupełnienia wyjaśnienia praktyczne.

§ 2. Hokej na lodzie jest grą pochodzenia kanadyjskiego, którą nie należy mylić z „bandy" (gra piłeczką). Uprawiany jest na lodzie pomiędzy dwiema drużynami, z których każda składa się z 6 graczy, poruszających się na łyżwach i posuwających po lodzie albo podrzucających krążek za pomocą kija w celu wprowadzenia go do bramki przeciwnika.

Rozgrywka trwa określony przeciąg czasu. Drużyna, która w tym czasie zdobyła większą ilość bramek, zostaje uznana za zwycięską. Nad grą czuwa sędzia, którego zadaniem jest dopilnowanie przestrzegania przepisów. Pomagają mu w tem zadaniu sędziowie czasu i sędziowie bramkowi.

ROZDZIAŁ I. — BOISKO I SPRZĘT HOKEJOWY

A. — Boisko

§ 3. Minimalne wymiary boiska wynoszą: 18 m (60 stóp) na 50 m (165 stóp), maksymalne — 33.50 m (110 stóp) na 76 m (250 stóp); stosunek tych wymiarów winien być zawsze zachowany. Idealne wymiary boiska wynoszą: 26 m (85 stóp) na 56 m (185 stóp).

§ 4. Bramki ustawione są pośrodku krótszych boków stroną otwartą ku środkowi boiska. Linja bramkowa (między słupkami bramki), równoległa do linji krótszego boku boiska, powinna się znajdować w odległości co-

najmniej 1.50 m, a conajwyżej 4.50 m od krótszego boku boiska (proporcjonalnie do długości boiska).

§ 5. Na boisku muszą być zaznaczone następujące linje i punkty ciemną farbą na lub pod powierzchnią lodu:

a) linja bramkowa o szerokości 2.5 cm (1 cal) pomiędzy słupkami bramki;

b) linja o szerokości conajmniej 5 cm (2 cale) przez całą szerokość boiska równolegle do linij bramkowych w odległościach. poniżej wskazanych: przy długości boiska 60 m (200 stóp) lub więcej — w odległości 18 m (60 stóp) od linij bramkowych; przy boisku krótszem niż 60 m (200 stóp) — na 1/3 odległości między bramkami. Linje te nazywają się linjami - strefowemi i dzielą boisko na trzy strefy, a mianowicie: strefę obrony, strefę środkową (neutralną) i strefę ataku (dla każdej drużyny przed bramką przeciwnika);

c) koło pośrodku boiska (w wyobrażalnem miejscu przecięcia się przekątnych) o średnicy 30 cm;

d) punkt w odległości 3 m na prostopadłej, wystawionej ze środka linji bramkowej (miejsce rozpoczynania gry przy stosowaniu kary, zgodnie z § 119);

e) 2 linje równoległe na drewnianych bandach krótszego boku w odległości 5 m od słupków bramki (najbliższa odległość. w jakiej mogą znajdować się gracze partji broniącej się w wypadku zastosowania kary, przewidzianej w § 119).

§ 6. Boisko winno być ogrodzone drewnianą bandą o wysokości conajmniej 25 cm. Narożniki ogrodzenia winny być w miarę możności zaokrąglone.

B. — Bramki

§ 7. Przednia rama bramki zbudowana jest z 2 słupków pionowych, wysokości 122 cm, połączonych u góry poziomą poprzeczką. długości 183 cm.

§ 8. Rama ta stanowi przednią ścianę bramki, której głębokość u góry wynosi 40 cm, u dołu (w płaszczyźnie lodu) 55 cm.

Górna, boczna i tylna ściany bramki pokryte są siatką lub plecionką, dostatecznie wytrzymałą na mocne

strzały. Na bramkach nie może się znajdować nic, co utrudniałoby sędziemu bramkowemu obserwację.

§ 9. Słupki bramkowe, pomiędzy którymi na lodzie przeciągnięta jest ciemna linja, muszą być umocowane nieruchomo w lodzie.

§ 10. W wypadku zerwania siatki, złamania lub skrzywienia słupka bramkowego — sędzia przerywa grę aż do czasu naprawienia uszkodzenia.

§ 11. Sędzia obowiązany jest sprawdzić prawidłowość wymiarów bramek przed każdą rozgrywką.

§ 12. Drużyna, która jest gospodarzem boiska, lub drużyną zapraszającą — odpowiedzialna jest za prawidłowe wyznaczenie boiska i prawidłowe wymiary bramek. Sędzia nie może rozpocząć gry o ile prawidła te nie są dokładnie zachowane.

C. — Krążek

§ 13. Krążek wykonany jest z twardego kauczuku wulkanizowanego w formie płaskiego walca o wymiarach: średnica — 7.62 cm, grubość (wysokość) — 2.54 cm. Waga krążka może się wahać w granicach 141.5 gr. — 170 gr.

D. — Kije hokejowe

§ 14. Kije, sporządzone całkowicie z drzewa, składają się z czworokątnej odręcznej i płaskiej łopatki, która z odręczną tworzy kąt rozwarty. Szerokość kija w żadnem miejscu nie może przekraczać 9 cm, długość pióra — 38 cm. Długość całego kija, mierzona od końca do końca, ustalona jest na 134 cm. Dozwolone jest bandażowanie kija płóciennemi taśmami.

E. — Nagolenniki bramkarskie

§ 15. Nagolenniki bramkarza przeznaczone są jedynie do ochrony nóg i nie mogą ułatwiać obrony bramki. Nagolenniki przymocowane są dookoła nóg w ten sposób, by nie odstawały i nie tworzyły jednocześnie tarczy ochronnej.

§ 16. Szerokość nagolenników przy zestawionych nogach nie może wynosić więcej niż 50 cm.

§ 17. Sędzia winien przed grą zmierzyć nagolenniki; ma on prawo uczynić to również w każdej chwili gry.

F. — Ekwipunek graczy

§ 18. Gracze, w ich liczbie i bramkarz, mogą być dla ochrony w czasie gry zaopatrzeni w ekwipunek, w żadnym razie nie mogący stanowić dla nich dodatkowej pomocy w grze lub mogący powodować uszkodzenie innego gracza. W szczególności — gracze nie mogą używać ekwipunku bramkarza (poza kijem — zgodnie z § 25).

G. — Miejsca dla osób urzędowych

§ 19. W środku dłuższego boku boiska i nazewnątrz niego musi być zarezerwowane miejsce dla sędziów i innych osób pomocniczych. Sędziowie czasu muszą być tak umieszczeni, by stale widzieć sędziego na boisku.

§ 20. Po przeciwnej stronie boiska musi być zarezerwowane miejsce dla graczy-zastępców oraz dla sędziego kar. Poza temi osobami do tego miejsca mają dostęp tylko osoby, opiekujące się zawodnikami.

§ 21. Poza boiskiem za bramką musi być zarezerwowane miejsce dla sędziego bramkowego (wyłącznie dla niego).

ROZDZIAŁ II. — GRACZE

A. — Drużyna

§ 22. Drużyna składa się z 6 graczy, stosownie do miejsc, zajmowanych w grze, nazywanych następująco: 3 atakujących (prawo i lewo-skrzydłowi oraz środek ataku), 2 obrońców (lewy i prawy) i bramkarz.

B. — Gracze - zastępcy

§ 23. Oprócz wyżej wymienionych 6 graczy może drużyna posiadać jeszcze 3 graczy-zastępców, dowolnie wyznaczanych. W żadnym jednak momencie gry nie może znajdować się na boisku więcej niż 6 graczy z jednej drużyny.

§ 24. W składzie drużyny może znajdować się bramkarz zapasowy, mogący grać tylko na tem stanowisku. Zmiana bramkarzy może nastąpić tylko na początku nowego okresu gry lub w czasie trwania okresu, gdy bramkarz doznał wypadku w grze, który — zdaniem sędziego — uniemożliwia mu dalszy udział w grze. Z chwilą jednak gdy bramkarz może wrócić do gry — zajmuje on swoje stanowisko za zezwoleniem sędziego.

§ 25. W wypadku wykluczenia bramkarza może on być zastąpiony przez gracza z boiska. Gracz ten ma prawo grać tak jak bramkarz, z tem jednak ograniczeniem, że może on używać jedynie kija bramkarskiego, nie może natomiast używać jego ekwipunku.

C. — Zmiana graczy

§ 26. Zmiana graczy może być przeprowadzona podczas każdej przerwy w grze, niezależnie od powodów jej zarządzenia.

§ 27. Każda zmiana graczy odbywa się za wiedzą sędziego.

§ 28. W wypadku przekroczenia tych przepisów sędzia winien zastosować kary następujące: 2 minuty wykluczenia dla obu graczy (zmienianego i zmieniającego), albo 2 minuty dla kapitana drużyny, z której przebywało na boisku jednocześnie więcej niż 6 graczy.

§ 29. Gracze-zastępcy muszą być gotowi w każdej chwili do wejścia na boisko, tak, by przez zmianę i zajmowanie swoich miejsc nie powodować zatrzymania gry.

§ 30. Gracz zmieniony musi opuścić boisko bezzwłocznie po wejściu zastępcy.

§ 31. Gracze-zastępcy poza grą muszą się nakryć płaszczem lub innem ubraniem, tak, by sędzia nie mógł ich mylić z graczami na boisku.

§ 32. Jeżeli w jednej z drużyn więcej niż 3 graczy (nie licząc bramkarza) zmuszonych jest z powodu wypadku opuścić boisko, wskutek czego drużyna ta nie ma składu 6-osobowego — wówczas drużyna przeciwna winna usunąć jednego lub więcej graczy dla wyrównania.

D. — Gracze zapasowi

§ 33. Organizatorzy turnieju winni określić zgóry ogólną liczbę graczy poszczególnych drużyn, którzy uprawnieni są do wzięcia udziału w turnieju, z tem jednak, że — zgodnie z § 23 — do poszczególnych gier można zgłaszać najwyżej 10 graczy (łącznie z zastępcami). Gdyby organizatorzy tej liczby nie ustalili — mogą drużyny mieć dla każdego gracza jednego zapasowego.

W zawodach o mistrzostwo świata, Europy i olimpijskie — liczba zapasowych graczy nie może przekraczać 3.

E. — Numeracja graczy

§ 34. Każdy z graczy drużyny winien mieć umieszczony na plecach w sposób widoczny numer.

F. — Barwy drużyny

§ 35. Drużyny na boisku muszą występować w kostjumach o barwach łatwych do odróżnienia i wykluczających możliwość omyłki.

§ 36. Bramkarz nie potrzebuje dostosowywać barwy swego kostjumu do barw kostjumów reszty drużyny, które dla wszystkich członków drużyny muszą być jednakowe.

§ 37. Jeżeli obie drużyny występują w kostjumach o barwach, które — zdaniem sędziego — mogłyby powodować omyłki, wówczas drużyna zapraszająca lub wylosowana winna zmienić swe kostjumy na kostjumy o innych barwach.

G. — Kapitan drużyny

§ 38. Każda drużyna wyznacza z pośród swych graczy kapitana.

§ 39. Kapitan nosi na prawem przedramieniu opaskę barwy, odbijającej od reszty kostjumu, z umieszczoną na niej literą C.

§ 40. Kapitan jest zwierzchnikiem wszystkich graczy, przedstawicielem oficjalnym drużyny, w jej imieniu wydającym konieczne decyzje.

§ 41. Kapitan losuje prawo wyboru strony boiska i w wypadku pozytywnym dokonywa tego wyboru.

§ 42. Kapitan łącznie z sędzią i kapitanem przeciwnej drużyny ustala ewentualne odstępstwa od przepisów, które uwarunkowane są nieprzewidzianemi okolicznościami, ustala z nimi kwestję interpretacji prawideł, przedłużenia czasu gry, orzeczenia nieważności, czasu trwania okresów gry i t. p. W wypadku rozbieżności zdań, decyzja sędziego jest rozstrzygająca.

§ 43. Po grze kapitan drużyny składa protesty, o ile uważa je za uzasadnione.

§ 44. W razie zrezygnowania drużyny z gry zawiadamia o tem sędziego.

ROZDZIAŁ III. — SĘDZIOWIE

A. — Sędzia główny

§ 45. Sędzia główny (w skrócie: sędzia) posiada absolutną władzę na boisku w czasie gry.

§ 46. Sędzia rozstrzyga wszystkie kwestje w czasie gry, opierając się na prawidłach gry, jak również rozsądza wszystkie kwestje sporne. W wypadku, nieuwzględnionym przez prawidła gry, sędzia rozstrzyga zgodnie ze zwyczajami i według swego uznania.

§ 47. Decyzje sędziego są bezapelacyjne. Uzasadniony protest przeciwko decyzji sędziego może pociągnąć za sobą jedynie ukaranie sędziego (zawieszenie lub dyskwalifikację) jeżeli orzekł on świadomie błędnie, w żadnym jednak wypadku nie może powodować unieważnienia jego decyzji.

§ 48. Sędziego wyznaczają organizatorzy zawodów.

§ 49. Drużyny nie mogą protestować przeciwko wyznaczonemu sędziemu, jeśli jest on uznany przez LIHG za sędziego międzynarodowego.

§ 50. Sędzia nie powinien należeć do żadnej z drużyn, rozgrywających spotkanie; jeżeli nie można wyznaczyć sędziego neutralnego — kapitanowie drużyn muszą wyrazić swą zgodę na jego osobę.

§ 51. Sędzia wyznacza sędziów czasu i sędziów bramkowych, w miarę możności z pośród osób neutralnych. Sędzia jest odpowiedzialny za ich działalność i może ich zmieniać w czasie gry. Orzeczenia ich nie wiążą sędziego, który rozstrzyga samodzielnie każdy wypadek, wchodzący w zakres ich kompetencyj.

§ 52. Sędzia porozumiewa się z kapitanami drużyn w kwestji interpretacji przepisów i ewentualnych odstępstw od nich, spowodowanych koniecznością.

§ 53. Sędzia spełnia swe czynności z niezbędną surowością, by gra odbywała się zgodnie z prawidłami, bez brutalności i umyślnych przekroczeń.

§ 54. Sędzia winien się znajdować w miejscach, gdzie toczy się gra.

§ 55. Zadania sędziego polegają przedewszystkiem na następujących czynnościach:

a) przed grą

1) sprawdza czy linje na boisku są prawidłowo nakreślone, w przeciwnym razie nakazuje je poprawić lub przeciągnąć.

2) sprawdza ekwipunek graczy, krążki (których musi mieć conajmniej dwa), nagolenniki bramkarza, kije, bramki, numerację i tożsamość graczy,
3) sprawdza przepisowe rozmieszczenie sędziów czasu, graczy-zastępców, sędziów bramkowych i czuwa nad tem, by nikt nieupoważniony nie miał do ich stanowisk dostępu,
4) wyznacza inne osoby urzędowe, sprawdza czy mają one konieczne przybory i czy znajdują się na swych miejscach, a w szczególności: czy dwaj sędziowie czasu i jeden lub dwu sędziów kar zaopatrzeni są w czasomierze i czy znajdują się na przeznaczonych dla nich miejscach, oraz czy dwaj sędziowie bramkowi z chorągiewkami lub białemi chusteczkami zajęli swe stanowisko za bramkami tak, by móc dokładnie obserwować przekroczenie krążka nad linją bramkową,
5) zarządza losowanie stron boiska przez kapitanów drużyn,
6) przypomina dodatkowo przepisy, dotyczące zmiany graczy, wzywa ich do spokojnej gry i uprzedza w jaki sposób będzie stosować kary;

b) podczas gry

1) wprowadza krążek do gry i gwizdkiem daje znak o jej rozpoczęciu,
2) przerywa grę w razie popełnienia jakiegokolwiek przekroczenia przepisów i karze winnych. Nie przerywa jednak gry w wypadku takiego przekroczenia, przez które drużyna, której gracz popełnił to przekroczenie, osiąga z tego korzyść, chyba, że uzna tę przerwę za konieczną dla ukarania winnego i niedopuszczenia w ten sposób do paczenia gry,
3) zawiadamia sędziów kar o czasie wyznaczonej kary,
4) przerywa grę za każdym razem gdy uzyskana jest bramka i rozstrzyga, czy została ona zdobyta w sposób prawidłowy (biorąc pod uwagę opinję sedziego bramkowego, ale nie będąc nią związany),
5) po każdem przerwaniu gry, wprowadza krążek do gry i gwizdkiem daje znak o jej wznowieniu,

6) rozstrzyga wszystkie kwestje sporne,
7) przerywa grę, gdy który z graczy dozna wypadku lub w przypadkach, przewidzianych w § 10,
8) przerywa grę natychmiast po otrzymaniu znaku od sędziów czasu o ukończeniu okresu gry;

c) w czasie pauzy

1) pozostaje w kontakcie z sędziami czasu i graczami oraz uprzedza ich na 3 minuty przed końcem pauzy o mającem nastąpić rozpoczęciu dalszej gry,
2) sprawdza czy wyznaczone na boisku linje są jeszcze dostatecznie widoczne, ewentualnie nakazuje je poprawić,
3) ustala liczbę uzyskanych w ubiegłym okresie gry bramek;

d) po wznowieniu gry

1) czuwa nad tem by gracze wykluczeni, których czas kary nie upłynął przed pauzą, nie wrócili na boisko do czasu ukończenia kary,
2) wznawia grę w oznaczonem przez prawidła czasie, choćby nawet nie wszyscy gracze stawili się na boisku, z wyjątkiem wypadków, spowodowanych działaniem siły wyższej,
3) zarządza zmianę stron boiska przez drużyny,
4) pełni swe funkcje dalej;

e) po 3 okresach gry

1) ustala liczbę uzyskanych bramek przez każdą z drużyn i zarządza w razie potrzeby dodatkowy okres gry;

f) po ukończonej rozgrywce

1) sprawdza i podpisuje protokuł zawodów lub protokuł sędziowski.

B. — Sędziowie czasu

§ 56. 2 sędziowie czasu wyznaczeni są przez sędziego z pośród osób w miarę możności neutralnych, w przeciwnym wypadku po 1 z każdej z biorących udział drużyn. Jeżeli nie można wyznaczyć sędziów czasu neutralnych lub gdy obie drużyny nie mogą dać swych przedstawicieli — sędziowie ci wyznaczani są z urzędu przez miejscowy związek hokejowy.

§ 57. Sędziowie czasu mają za zadanie zawiadamiać sędziego przy pomocy gwizdka, dzwonka lub gongu o końcu każdego okresu gry lub pauzy.

§ 58. Sędziowie czasu po gwizdku sędziego na znak rozpoczęcia gry uruchamiają swe czasomierze.

§ 59. Sędziowie czasu zatrzymują czasomierze podczas przerw w grze, a w wypadku nie posiadania czasomierzy z urządzeniem zatrzymującem — dodają do czasu gry czasy wszystkich przerw.

§ 60. Sędziowie czasu uprzedzają sędziego na 3 minuty przed końcem pauzy.

§ 61. Wszelkie kwestje sporne pomiędzy mierzącymi czas i dotyczące ich funkcyj — rozstrzygane są przez sędziego po wysłuchaniu obu stron spornych.

C. — Sędziowie kar

§ 62. Sędzia wyznacza sędziego kar (1 — jeżeli jest neutralny, w przeciwnym wypadku — 2 po jednym z każdej drużyny), którego wyłącznem zadaniem jest mierzenie czasu kar, nakładanych na poszczególnych graczy.

§ 63. Czas kary oznacza sędzia.

§ 64. Czas kary rozpoczyna się liczyć od chwili zameldowania się ukaranego u sędziego kar.

§ 65. Wszystkie przerwy w grze dolicza się do czasu kary (tak samo, jak przy mierzeniu czasu gry).

§ 66. Sędzia kar nie pozwala ukaranemu graczowi wrócić do gry przed upływem czasu kary.

§ 67. Sędzia kar nie pozwala by zamiast gracza ukaranego, po odbyciu przez niego kary, wszedł jego zastępca, chyba, że wówczas jest przerwa w grze.

§ 68. Jeżeli gracz ukarany nie odbył swej kary do pauzy, wówczas resztę kary odbywa on w następnym okresie gry. Każda jednak kara upływa z chwilą zakończenia rozgrywki i nie może być dokończenie jej przeniesione na rozgrywkę następną.

§ 69. Wszelkie kwestje sporne między obu sędziami kar rozstrzygane są przez sędziego.

D. — Sędziowie bramkowi

§ 70. Sędzia wyznacza 2 sędziów bramkowych w miarę możności z pośród osób neutralnych, a w braku takich z pośród przedstawicieli obu drużyn.

§ 71. Sędzia bramkowy ma za zadanie komunikowanie sędziemu przez podniesienie chorągiewki lub białej chusteczki o całkowitem przejściu krążka nad linią bramkową, co oznacza zdobycie bramki.

§ 72. Jest to jedyne zadanie sędziego bramkowego i jedyny wypadek, kiedy jest on powołany do opinjowania. Winien on jednak udzielać sędziemu odpowiedzi na pytania, które ten uzna za potrzebne mu zadać.

§ 73. Sędzia bramkowy nie zmienia swego stanowiska i obserwuje tą samą bramkę w ciągu całej rozgrywki.

§ 74. Sędzia bramkowy winien zająć takie stanowisko, by widzieć dokładnie linję bramkową.

§ 75. Sędzia nie jest obowiązany stosować się do orzeczeń sędziego bramkowego.

ROZDZIAŁ IV. — GRA

A. — Czas trwania rozgrywki

§ 76. Rozgrywka trwa 3 okresy po 15 minut, przedzielone 10-minutowemi pauzami. W rozgrywkach o mistrzostwo świata i Europy, okresy gry mogą trwać 20 minut, o ile kapitanowie drużyn wyrażą na to zgodę.

§ 77. Wszelkie przerwy w grze doliczane są do rzeczywistego czasu gry.

§ 78. Jeżeli po upływie 3 okresów gry wynik jest nierozstrzygnięty, t. zn. że obie drużyny nie uzyskały żadnej lub uzyskały jednakową ilość bramek, może być zarządzony dodatkowy okres gry. Po pauzie 10-minutowej drużyny zmieniają strony boiska i gra toczy się 10 minut (rzeczywistej gry), przyczem każda drużyna gra po 5 minut na każdej stronie boiska. Między okresami 5-minutowemi niema pauzy, następuje tylko zmiana stron boiska.

§ 79. Jeżeli po tym okresie dodatkowym gry wynik jest nadal nierozstrzygnięty — można zarządzić dalsze 10-minutowe okresy dodatkowe, przedzielone 5-minutowemi pauzami, aż do uzyskania decydującej bramki.

§ 80. W żadnym jednak razie gra nie może być przedłużana o więcej niż 30 minut rzeczywistej gry, czyli o 3 okresy dodatkowe. Jeżeli po tym czasie wynik gry jest nadal nierozstrzygnięty — należy zarządzić nową rozgrywkę.

§ 81. Drużyna, odmawiająca rozegrania okresu dodatkowego, zostaje uznana za zwyciężoną.

§ 82. Prawidła te odnoszą się również do mistrzostw świata i Europy.

B. — Zwycięzca rozgrywki. Uzyskane bramki

§ 83. Za zwycięzcę uważa się tę drużynę, która w ciągu gry wraz z ewentualnemi dogrywkami uzyskała większą ilość bramek.

§ 84. Bramka jest uzyskana z chwilą całkowitego przejścia krążka przez światło bramki (t. zn. przez płaszczyznę, utworzoną: linją bramkową, słupkami i poprzeczką) od frontu bramki. Jeżeli krążek dotyka jeszcze linji bramkowej — bramki nie uważa się za zdobytą.

§ 85. Sędzia w żadnym wypadku nie może uznać bramki, która nie była uzyskana zgodnie z powyższymi prawidłami, bez względu na przekroczenia, jakie popełniła broniąca się drużyna dla uniknięcia stracenia bramki.

§ 86. Jeżeli jednak bramka została uzyskana naskutek przekroczenia lub z pozycji spalonej, czy też przez kopnięcie krążka lub skutkiem atakowania bramkarza i t. p. sędzia nie może uznać takiej bramki.

C. — Strona boiska

§ 87. Przed grą kapitanowie drużyn losują w obecności sędziego prawo wyboru strony boiska. Wygrywający losowanie wybiera stronę boiska, na której jego drużyna będzie bronić się przez pierwszy okres gry.

§ 88. Po każdym okresie gry, po 7½ minutach ostatniego okresu gry i po 5 minutach okresów dodatkowych — drużyny zmieniają strony boiska.

D. — Przerwy w grze

§ 89. Gra może być przerwana tylko przez sędziego (gwizdkiem).

§ 90. Sędzia przerywa grę w następujących wypadkach:

1) gdy krążek wyszedł poza ogrodzenie boiska,
2) gdy popełnione zostało przekroczenie,
3) gdy krążek dotknął sędziego,
4) gdy uzyskana została bramka,
5) ze względów wyjątkowych, np. jeżeli gracz został zraniony, gdy bramka została przesunięta lub uszkodzona, i t. p.

6) po ukończeniu każdego okresu gry, po 7½ minutach ostatniego okresu gry i po 5 minutach każdego okresu dodatkowego.

§ 91. Nie przerywa się gry w wypadku złamania przez gracza kija, z wyjątkiem gdy kij złamał bramkarz.

E. — Rozpoczynanie gry

§ 92. Aby wprowadzić krążek do gry (bully)* 2 graczy, po jednym z każdej drużyny, stają w miejscu, oznaczonem przez sędziego, naprzeciwko siebie, zwróceni lewem ramieniem do bramki przeciwnika i opierają równolegle łopatki kijów o lód w odstępie 50 cm. od siebie. Sędzia wrzuca krążek między kije i jednocześnie gwizdkiem daje znak rozpoczęcia gry. Obaj gracze mogą unieść kije dopiero po dotknięciu lodu przez krążek.

§ 93. Przy wprowadzaniu krążka do gry muszą gracze — z wyjątkiem obu graczy przyjmujących krążek — znajdować się na pozycji w grze (on side)**, t. zn. między między krążkiem a swoją bramką, przynajmniej w odległości 3 m. (10 stóp) od miejsca rozpoczynania gry, za wyjątkiem bramkarza, który nie zmienia swego stanowiska.

§ 94. Przy rozpoczynaniu każdego okresu gry lub po zdobyciu bramki rozpoczyna się grę na środku boiska, oznaczonem na lodzie.

§ 95. W czasie gry sędzia wprowadza krążek do gry w tem miejscu, w którem przerwano grę, z następującemi wyjątkami:

a) w strefie obrony w żadnym wypadku wprowadzenie krążka do gry nie może odbyć się przed bramką, natomiast sędzia wprowadza krążek do gry conajmniej 3 m. w bok od bramki na wysokości tego miejsca, w którem gra została przerwana,

b) jeżeli gra została przerwana z powodu spalonego — krążek zostaje wprowadzony do gry w tem miejscu, skąd został oddany graczowi, będącemu na spalonym, a nie tam gdzie został przyjęty.

**) Wyrażenie „bully" zostało przetłumaczone jako „wprowadzenie krążka do gry".*

***) Wyrażenie „off side" — zostało przetłumaczone jako „spalony"; określenie „on side", które należałoby tłumaczyć „gracz, który ma prawo wziąć udział w grze"—przetłumaczono w skrócie „gracz w grze".*

§ 96. Jeżeli krążek wyjdzie poza granice boiska przez jego dłuższy bok, sędzia wprowadza go do gry w odległości 3 m (10 stóp) od miejsca wyjścia krążka na prostopadłej do dłuższego boku boiska.

Jeżeli krążek wyszedł przez krótszy bok boiska, to:

a) przy przekroczeniach drużyny broniącej się lub przy przekroczeniach nieumyślnych drużyny atakującej — sędzia wprowadza krążek do gry w odległości 1.50 m (5 stóp) od linji bramkowej (§ 95 a). Jeżeli krążek wyszedł z gry dokładnie za bramką sędzia wprowadza krążek do gry 3 m (10 stóp) w bok od bramki.

b) przy umyślnem przewinieniu drużyny atakującej — sędzia wprowadza krążek do gry na linji strefowej boiska na prostopadłej do punktu wyjścia krążka.

ROZDZIAŁ V. — PRZEKROCZENIA

A. — Uwagi ogólne

§ 97. Grę przerywa sędzia przedewszystkiem z powodu przekroczenia bez względu na to, czy było ono umyślne czy też nie; jednakże przy przekroczeniu lekkiem gry nie przerywa się w tym wypadku, jeżeli mogłoby się to okazać korzystne dla drużyny, która je popełniła. Przy przekroczeniu ciężkiem i karalnem sędzia winien grę przerwać, nawet gdyby to przyniosło korzyść drużynie zawiniającej, w celu ukarania winnego i przeszkodzenia w powtarzaniu przekroczenia.

§ 98. Sędzia powinien prowadzić grę z dostateczną surowością, aby zapewnić jej poprawność, unikając jednakże denerwowania graczy i przeszkadzania ciągłości gry przez zbyt częste odgwizdywanie.

B. — Spalony

§ 99. Gracz, znajdujący się między krążkiem a własną bramką, jest w grze (on side), pomiędzy zaś krążkiem a bramką przeciwnika jest spalony (off side).

§ 100. Gracz może zawsze podać krążek swemu współgraczowi, znajdującemu się w grze. Może również oddać krążek współgraczowi, znajdującemu się na spalonym w strefie obrony lub strefie środkowej (neutralnej), jeżeli obaj oni znajdują się w jednej strefie. Gracz nie może oddać

krążka współgraczowi, który znajduje się na spalonym i w innej strefie.

§ 101. Krążek, który przeszedł ze strefy obrony do strefy środkowej, może być brany przez wszystkich graczy, którzy w chwili przejścia krążka przez linję strefową znajdowali się w strefie obrony, t. zn., że wszyscy gracze mogą podążać za krążkiem ze strefy obrony do strefy środkowej.

§ 102. Jeżeli krążek, który przeszedł ze strefy obrony do strefy środkowej, został wzięty przez gracza, który w chwili przejścia krążka nie znajdował się w strefie obrony, gra zostaje przerwana i wprowadzenie krążka do gry odbywa się w miejscu, skąd krążek został podany.

§ 103. Z chwilą gdy gracz z krążkiem przeszedł ze strefy środkowej do strefy ataku lub gdy krążek tam podał — wszyscy jego współgracze mogą przejść do strefy ataku i wziąć udział w grze. Jednakże gracze w strefie ataku muszą być stale w grze lub czynić wysiłki by na tę pozycję powrócić.

Gracz w tej strefie, znajdujący się na spalonym i biorący udział w grze, bez względu na to czy prowadzi krążek czy też niepokoi przeciwnika lub utrudnia mijanie (niezależnie od tego, jak nieznaczne jest to przeszkadzanie) — popełnia przekroczenie, naskutek którego gra musi być przerwana. Gracz spalony musi być ukarany jeżeli nie czyni wszelkich wysiłków by wrócić na pozycję w grze. Gracz, rozmyślnie znajdujący się na spalonym, popełnia przekroczenie, które musi być ukarane.

§ 104. Gracz przestaje być spalony w następujących wypadkach:

1) jeżeli dobrowolnie wraca na pozycję w grze, nie niepokojąc żadnego gracza,
2) jeżeli krążek dotknął lub był dotknięty przez przeciwnika,
3) z chwilą gdy wrócił do strefy środkowej (t. zn. że jego obie łyżwy przekroczyły linję strefową), w tym wypadku może on wrócić do strefy ataku jeżeli krążek tam jeszcze znajduje się. W żadnym jednak wypadku pozycja spalona gracza nie znosi się przez przybycie gracza w grze (jak to było w poprzednich prawidłach).

§ 105. Gracz, prowadzący krążek w strefie ataku, może go oddać swemu współgraczowi, znajdującemu się w grze, stając się przez to spalony, t. zn. nie ma on prawa:

brać dalej udział w grze, zasłaniać pole widzenia bramkarzowi lub niepokoić przeciwnika — tak długo, aż nie wróci zpowrotem do strefy środkowej.

§ 106. Gracz atakujący może podać krążek z rogu boiska lub z za bramki, lecz tylko raz jeden w danej fazie gry.

C. — Zatrzymywanie krążka. Uderzanie łyżwą

§ 107. Gracz ma prawo zatrzymywać krążek każdą częścią ciała, z tem, że musi on pozwolić krążkowi opaść natychmiast na lód. Zabronione jest noszenie krążka lub posuwanie go inaczej, jak zapomocą kija. Gracze mogą się posługiwać dowoli kijem, a więc: uderzać krążek, posuwać go lub nosić na kiju, pod warunkiem nie podnoszenia kija wyżej niż do wysokości ramienia.

§ 108. Gracz, poruszający się z krążkiem do przodu w strefie obrony lub środkowej, może przyjąć krążek łyżwą i podać go na swój kij, nie może go jednak uderzyć łyżwą lub podać współgraczowi.

D. — Pozycje zabronione

§ 109. Graczom, z wyjątkiem bramkarza, nie wolno kłaść się na lodzie, siadać, klękać lub też umyślnie padać. Gracz, który upadł podczas gry, nie może brać udziału w grze i musi się starać natychmiast powstać. Gracz, który bierze udział w grze, znajdując się w takiej pozycji — popełnia przekroczenie karalne o ile przeszkodzi niem w uzyskaniu bramki.

§ 110. Bramkarz jedynie lub zastępujący go w wypadku ukarania gracz może zatrzymać krążek w dowolnej pozycji i w dowolny sposób (siedząc, leżąc, klęcząc, odrzucać go łyżwą lub ręką i t. p.) z tem jednak ograniczeniem, że może rzucić krążek ręką tylko poza siebie a nie wprzód, oraz że nie może trzymać krążka przy sobie, przytrzymywać go, siadać, kłaść się lub klęczeć na nim. Każde lżejsze przekroczenie bramkarza jest karane specjalnem rozpoczynaniem gry, przewidzianem w § 119.

E. — Zastawianie graczy. Gra brutalna

§ 111. Wszelka gra brutalna jest wzbroniona. Nie wolno zwłaszcza atakować przeciwnika (§ 113), podstawiać mu nogę, chwytać za szyję, pchać łyżwami, operować kijem dokoła siebie, trzymać przeciwnika ręką, pchać go lub przytrzymywać.

§ 112. Specjalnie zabronione jest atakowanie bramkarza gdy broni, a bramka, uzyskana w takich warunkach, nie może być uznana, chyba, że bramkarz oddalił się od swojej bramki na odległość niemniejszą niż 1.50 m.

§ 113. Dozwolone jest zastawienie przez obrońcę ciałem atakującego przeciwnika, byleby to było uczynione otwarcie i bez użycia kija i tylko w strefie obrony w odległości conajmniej 1.50 m od bandy. W żadnym jednak razie nie może być stosowane zastawianie gracza ciałem, który nie posiada krążka, nawet wtedy, gdy może on przyjąć podanie.

F. — Liczebność graczy w obronie

§ 114. W strefie obrony nie może znajdować się jednocześnie więcej niż 3 graczy łącznie z bramkarzem. Nie jest natomiast przekroczeniem, jeżeli po wyjściu krążka ze strefy obrony do strefy środkowej — nadliczbowi gracze opuszczają strefę obrony dopiero po przejściu krążka przez linje strefową. Czwarty gracz może przedostać się do strefy obrony zanim krążek tam się znajdzie wtedy tylko gdy przeszkadza przeciwnikowi, prowadzącemu krążek, nie może być jednak wówczas oddalony więcej od niego niż o długość kija.

Przy pierwszem przekroczeniu tego prawidła gra zostaje przerwana i wznowiona na środku boiska; przy drugiem — gracz nadliczbowy, który bezprawnie znalazł się w strefie obrony, ukarany zostaje na jedną minutę, przy trzeciem — na dwie minuty i t. d. W wypadku gdy 2 graczy nadliczbowych znalazło się jednocześnie w strefie obrony — kapitan drużyny zawiniającej wyznacza gracza do ukarania.

G. — Gra na czas

§ 115. Drużyna, która świadomie — obojętnie z jakiego powodu — prowadzi grę wybitnie obronną aby zyskać na czasie, przytrzymując krążek, klucząc z nim dokoła, objeżdżając swą bramkę i t. p. gdy w jej strefie obrony niema żadnego przeciwnika — popełnia przekroczenie karalne.

Przy pierwszem tego rodzaju przekroczeniu sędzia rozpoczyna grę, zgodnie z § 119.

H. — Inne przekroczenia

§ 116. Niedozwolona jest wszelka gra brutalna lub niezgodna z prawidłami, sprzeciwianie się zarządzeniom

sędziego lub innych osób urzędowych, posługiwanie się wyrazami ordynarnemi, spieranie się z graczami lub widzami, podnoszenie kija wyżej ramienia lub rzucanie go na lód, wreszcie przeszkadzanie graczowi, który nie prowadzi krążka.

§ 117. Jeżeli sędzia uzna, że któryś z graczy obrony popełnia lekkie przekroczenie jedynie w celu spowodowania przerwy w grze w momencie krytycznym — wówczas nie powinien przerywać gry, a ukarać gracza w najbliższej przerwie.

ROZDZIAŁ VI. — KARY

A. — Rodzaje kar

§ 118. Niezależnie od przerwania gry — sędzia może wykluczyć z gry na czas mniej lub więcej długi gracza, który popełnił przekroczenie, bez prawa zastąpienia go w czasie odbywania kary innym graczem.

§ 119. Specjalna kara stosowana jest w 2 wypadkach, przewidzianych w § 110 (lekkie przekroczenie bramkarza) i w § 115 (pierwsze przekroczenie przy grze na czas), a mianowicie: sędzia wprowadza krążek do gry w odległości 3 m (10 stóp) na prostopadłej, wystawionej ze środka linji bramkowej drużyny, która ma być ukarana, przyczem żaden gracz broniącej się drużyny w chwili tej nie może znajdować się bliżej jak 5 m (15 stóp) od słupków bramki. Odległości te są zaznaczone na lodzie i na bandach, zgodnie z § 5.

§ 120. Sędzia w zasadzie daje najpierw ostrzeżenie zanim zastosuje karę.

Sędzia powinien stosować kary z konieczną surowością aby zachować poprawność gry bez umyślnych przekroczeń. Winien on jednak unikać denerwowania graczy stosowaniem zbyt ostrych kar.

B. — Odbywanie kar

§ 121. Jeżeli którykolwiek z graczy, zdaniem sędziego popełni przekroczenie karalne, sędzia przerywa grę i zawiadamia gracza i sędziego kar o czasie trwania wymierzonej kary.

§ 122. Ukarany gracz musi natychmiast opuścić boisko i okryć się czemkolwiek dla odróżnienia od graczy na boisku.

§ 123. Czas kary zaczyna zbiec z chwilą podjęcia gry i zameldowania się ukaranego gracza u sędziego kar.

§ 124. Wszystkie przerwy w grze doliczane są do czasu trwania kary, która liczona jest tylko w czasie efektywnej gry.

§ 125. Z chwilą ukończenia czasu kary gracz ukarany (a nie jego zastępca) wraca na boisko, nie czekając na przerwę gry. Sędzia kar zawiadamia ukaranego kiedy może wrócić na boisko.

§ 126. Jeżeli przed upływem czasu kary następuje pauza — gracz musi odbyć resztę swej kary na początku następnego okresu gry; kara, nie odbyta do końca rozgrywki, nie może być przeniesiona na inną rozgrywkę.

§ 127. Sędzia nie może jednocześnie ukarać w jednej drużynie więcej niż 2 graczy. Jeżeli jeszcze 1 gracz ma być ukarany — pozostaje on na boisku tak długo, dopóki jeden z uprzednio ukaranych graczy nie wróci do gry. Gracz ten winien zameldować swój powrót sędziemu, który wyklucza poprzednio ukaranego gracza wtedy gdy uzna za możliwe przerwanie gry bez szkody dla przeciwnej drużyny.

C. — Kary

§ 128. Czas trwania kary wyznacza jedynie sędzia; może on ukarać na 1, 2, 5 minut lub nawet na cała rozgrywkę, jeżeli przekroczenie było szczególnie ważkie, jak np.: umyślne skaleczenie gracza, uderzenie sędziego.

§ 129. Sędzia wymierza kary, kierując się ważkością przekroczenia, jego powtarzaniem się lub jego wpływem na wynik gry i t. p.

§ 130. W tych warunkach jest zbyt trudne ustalenie dokładnych prawideł wymierzania kar. Można jedynie sugerować pewne wytyczne, któremi sędzia może się kierować, nie mając jednak obowiązku ich przestrzegania, gdyż wymiar kary zależy całkowicie od decyzji sędziego.

§ 131. Poniżej podane są wytyczne co do wymiaru niektórych kar, których stosowanie przez sędziów międzynarodowych może przyczynić się do jednolitego karania.

Czas kary: 1 minuta

a) dla gracza (za wyjątkiem bramkarza), odrzucającego krążek ręką,
b) dla gracza, umyślnie odpychającego krążek łyżwą, ręką lub ramieniem,

c) dla gracza, przytrzymującego krążek ręką, nogą lub ciałem przy bandzie lub w innem miejscu boiska,

d) dla bramkarza, uderzającego przeciwnika lub podstawiającego mu nogę,

e) dla gracza, naumyślnie pozostającego na pozycji spalonej,

f) dla przytrzymującego przeciwnika kijem,

g) dla nadliczbowego gracza w strefie obrony (przy powtórzeniu przekroczenia),

h) dla grającego na czas (przy powtórzeniu przekroczenia);

Czas kary: 2 minuty

a) za nieumyślne podstawienie nogi,
b) dla rzucającego kij,
c) dla gracza, który wytrąca przeciwnikowi kij z ręki,
d) dla gracza, umyślnie pozostającego na pozycji spalonej (przy powtórzeniu przekroczenia),

e) dla zastawiającego przeciwnika inaczej niż przez body-checking (nie będąc obrońcą),

f) dla podnoszącego kij powyżej ramienia,
g) dla sprzeczającego się z sędzią,
h) dla przytrzymującego przeciwnika kijem (przy powtórzeniu przekroczenia),
i) dla spierającego się z widzami,
j) dla wykraczającego przeciwko prawidłom o zmianie graczy;

Czas kary: 3 minuty

a) dla gracza, pomagającego sobie kijem przy zastawianiu przeciwnika,

b) dla umyślnie podstawiającego nogę przeciwnikowi,

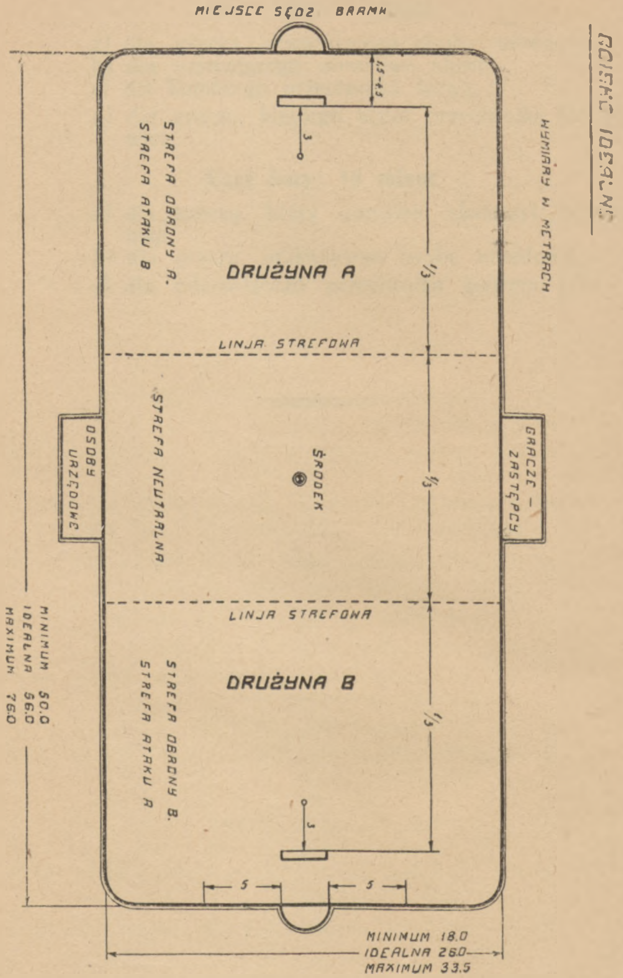
c) dla rzucającego swój kij w celu przeszkodzenia w zdobyciu bramki;

Czas kary: 5 minut

a) dla gracza, obrażającego osoby urzędowe,
b) dla używającego obraźliwe słowa,
c) dla kopiącego przeciwnika łyżwą,
d) dla gracza, bijącego kijem przeciwnika po głowie;

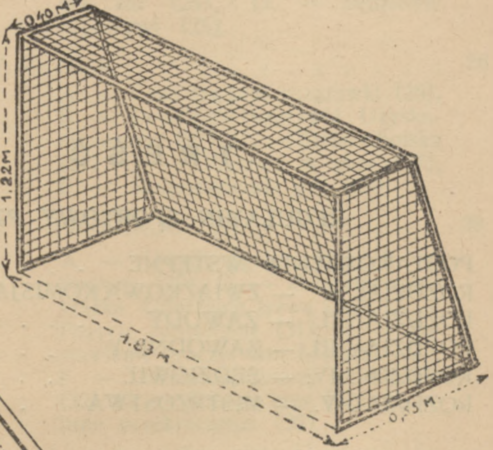
Czas kary: 10 minut

a) dla gracza, który umyślnie skaleczył przeciwnika,
b) dla gracza, atakującego osobę urzędową,
c) dla uderzającego przeciwnika końcem kija.



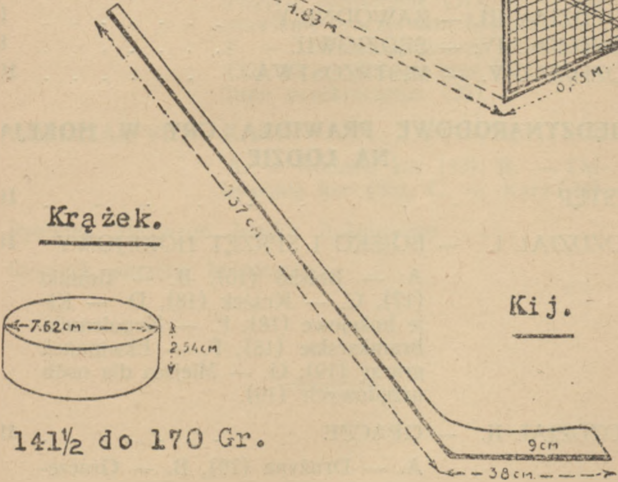
MIEJSCE SĘDZ BRAMK
BOISKO IDEALNE
WYMIARY W METRACH
1,5-4,5
3
STREFA OBRONY A.
STREFA ATAKU B
DRUŻYNA A
1/3
LINJA STREFOWA
OSOBY URZĘDOWE
STREFA NEUTRALNA
ŚRODEK
GRACZE — ZASTĘPCY
LINJA STREFOWA
MINIMUM 50.0
IDEALNA 56.0
MAXIMUM 76.0
STREFA OBRONY B.
STREFA ATAKU A
DRUŻYNA B
5
MINIMUM 18.0
IDEALNA 26.0
MAXIMUM 33.5

Bramka.



Krążek.

Kij.



141½ do 170 Gr.

T R E Ś Ć

REGULAMIN SPORTOWY PZHL

POSTANOWIENIA WSTĘPNE 2
ROZDZIAŁ I. — ZWIĄZKOWA KOMISJA SPORTOWA 2
ROZDZIAŁ II. — ZAWODY 3
ROZDZIAŁ III. — ZAWODNICY 5
ROZDZIAŁ IV. — SĘDZIOWIE 8
ROZDZIAŁ V. — MISTRZOSTWA 10

MIĘDZYNARODOWE PRAWIDŁA GRY W HOKEJA NA LODZIE

WSTĘP 16

ROZDZIAŁ I. — BOISKO I SPRZĘT HOKEJOWY 16

A. — Boisko (16), B. — Bramki (17), C. — Krążek (18), D — Kije hokejowe (18), E. — Nagolenniki bramkarskie (18), F. — Ekwipunek graczy (19), G. — Miejsca dla osób urzędowych (19).

ROZDZIAŁ II. — GRACZE 19

A. — Drużyna (19), B. — Gracze-zastępcy (19), C. — Zmiana graczy (20), D. — Gracze zapasowi (20), E. — Numeracja graczy (21), F. — Barwy drużyny (21), G. — Kapitan drużyny (21).

ROZDZIAŁ III. — SĘDZIOWIE 22

A. — Sędzia główny (22), B. — Sędziowie czasu (24), C. — Sędziowie kar (25), D. — Sędziowie bramkowi (25).

ROZDZIAŁ IV. — GRA . . . . : 26

A. — Czas trwania rozgrywki (26), B. — Zwycięzca rozgrywki. Uzyskane bramki (27), C. — Strona boiska (27), D. — Przerwy w grze (27), E. — Rozpoczynanie gry (28).

ROZDZIAŁ V. — PRZEKROCZENIA 29

A. — Uwagi ogólne (29), B. — Spalony (29), C. — Zatrzymywanie krążka. Uderzanie łyżwą (31), D. — Pozycje zabronione (31), E. — Zastawianie graczy. Gra brutalna (31), F. — Liczebność graczy w obronie (32), G. — Gra na czas (32), H. — Inne przekroczenia (32).

ROZDZIAŁ VI. — KARY . . . . : 35

A. — Rodzaje kar (33), B. — Odbywanię kar (33), C. — Kary (34).

Rysunek idealnego boiska hokejowego 38

Rysunek sprzętu hokejowego 39

Druk. B. Pardecki i S-ka, Warszawa, Żelazna 56, tel. 5-22-05.